Храм Черного Козла

Мини-сценарий для начинающих искателей приключений от Оливера Леграна

Очаровательное столкновение



Кира, юная жрица Артемиды

В одном из странствий, наши искатели приключений сталкиваются с юной жрицей Артемиды по имени Кира. Лучше всего, если эта встреча будет «случайно-неслучайной», к примеру, она может прийти им на помощь во время жестокого сражения с каким-то ужасным чудовищем (причем помочь наверняка – заклинаниями типа «Божественный гнев» прогнать или уничтожить тварь), или исцелить смертельно раненых бойцов, после подобной битвы. В общем, как пройдет встреча – неважно, а важно, чтоб искатели приключений прониклись к Кире симпатией и подружились с ней.

Как выяснится после встречи, Кира она тоже искатель приключений, но путешествует в одиночку, с божественной миссией. Ей кажется, что эта встреча совершенно не случайна, тем более, её божественная

покровительница намекала ей на что-то подобное знаками…

Божественная миссия новой знакомой, такова: в непроходимых дебрях близлежащего леса, стоит заброшенный ныне храм Артемиды. Около 30 лет назад орда трагосов (и/или других зверолюдей) напали на это место, убили жриц, а храм осквернили. Артемида с помощью видений изъявила свою волю жрицам – храм должен быть очищен от скверны, а нечестивые злодеи – истреблены или изгнаны.
Так как Кира является родственницей одной из жриц, допустивших захват и разграбление священного места, а по совместительству, одной из самых преданных слуг богини, кому как ни ей богиня охоты могла поручить такое важное и ответственное задание. Несмотря на все её веру и силу, одной ей никак не справится с этой задачей, а значит любая помощь придется кстати.

Если наши искатели приключений не хотят идти с Кирой от чистого сердца, придется давить на жадность – жрица сообщит о огромном вознаграждении, которое храм выделит всем, кто помог ей в выполнении божественной миссии. Разумеется, ничего такого нет и в помине, на самом деле в храме Артемиды даже не знают, какую рискованную авантюру затеяла молодая жрица. Слишком непоседливой и жаждущей приключений девчонке наскучила размеренная жизнь в храме, и решив, что пришло время «сделать что-то, стоящее» во славу Артемиды, Кира просто сбежала из-под опеки старших жриц.

Особо подозрительные авантюристы могут задать ей вопрос, почему за 30 лет никому не приходила в голову идея пойти и освободить храм, на что Кира ответит, что попытка была: её храм направлял экспедицию, однако с тех пор о её судьбе никто не слышал…

Кира, жрица Артемиды

- **Священник Артемиды**, 1 **уровень**, 19 **лет**
- **Характеристики** : Сила 8, Ловкость 12, Удача 17, Интеллект 15, Воля 17, Обаяние 16.
- **Боевые характеристики** : инициатива 12, Ближний бой +2,

Дистанционный бой +5, Коэфф. защиты 15, Всего хитов: 7.

- **Проверки навыков** : Сноровка +2, Уклонение от опасности +8, Сопротивление магии. +8, Выносливость +5.
- **Личное обаяние** : +8 (+9 репутация)
- **Оружие**: Лук, кинжал.
- **Магия**: Божественный дар Артемиды (на выбор), Аура духовности + 6, Волшебная сила 18, Очки силы 7.

Тропа Черного Козла

Заброшенный храм Артемиды захвачен зверолюдьми (банда трагосов), которых возглавляет необычайно хитроумный и харизматичный калибан. Под руководством темного сатира, трагосы превратили храм богини охоты в место поклонения злобному духу лесов, известному как Черный Козел. Годы мрачных ритуалов и ужасных оргий сделали это место центром поклонения не только трагосов, но и других отвратительных обитателей этой местности – племен одичавших людей и даже нескольких таинственных селенитов, изгнанных собственным народом за их дурные привычки.
Конечно, последователи Черного Козла делают (просто обязаны делать!) все те мерзкие вещи, которые только можно себе представить, в том числе кровавые жертвоприношения, мучительные пытки и другие прелести доступные народам-дегенератам.

Калибан «верховный священник», является абсолютным хозяином леса – ему служат фанатично преданные (и полностью ненормальные) адепты, которые за время своего обитания в этих местах истребили или поработили всех прочих жителей леса, в том числе людей-пчел, эльфов иактеонов.
Как следствие растущей угрозы, люди также стали покидать обжитые места, и в настоящее время только редкий путник может отважиться пересечь сумрачные дебри леса, да и то с постоянным риском стать главным блюдом праздничного стола служителей культа Черного Козла, или даже чем-то похуже…

Дорога до леса довольно легка, однако ведущему стоит помнить о

гнетущей атмосфере этого места, и постоянно напоминать об этом игрокам. Все постройки (если такое встречаются) давно разрушены – имеют нежилой вид, сожжены и т.п., не видно следов птиц и зверей, уши режет гнетущая тишина, а для убедительности, тут и там попадаются ужасные творения дел рук культистов – изрубленые и истлевшие тела прекрасных актеонов, насаженные на ветки черепа, и все в таком духе.

Вряд ли герои столкнуться с какими-то стражами или разведчиками – слуги Черного Козла считают лес собственностью и не верят в возможность атаки на них. Если вы и хотите добавить немного столкновений – это могут быть безумные одиночные трагосы-мародеры обожравшиеся галлюциногенных грибов, или представители одичавших племен людей, рычащие по-звериному и передвигающиеся на 4-х конечностях, вместо двух.

Культисты

Сила сектантов должна зависеть от силы игроков в группе, с условием, что на каждого члена группы игроков (и Киру) приходится по 2 трагоса, 3 диких человека-мужчины (+2 женщины, которые не будут сражаться, а просто орут и ведут себя как дикие звери) и 1 селенит. Также к этому прибавляется калибан-лидер культа.

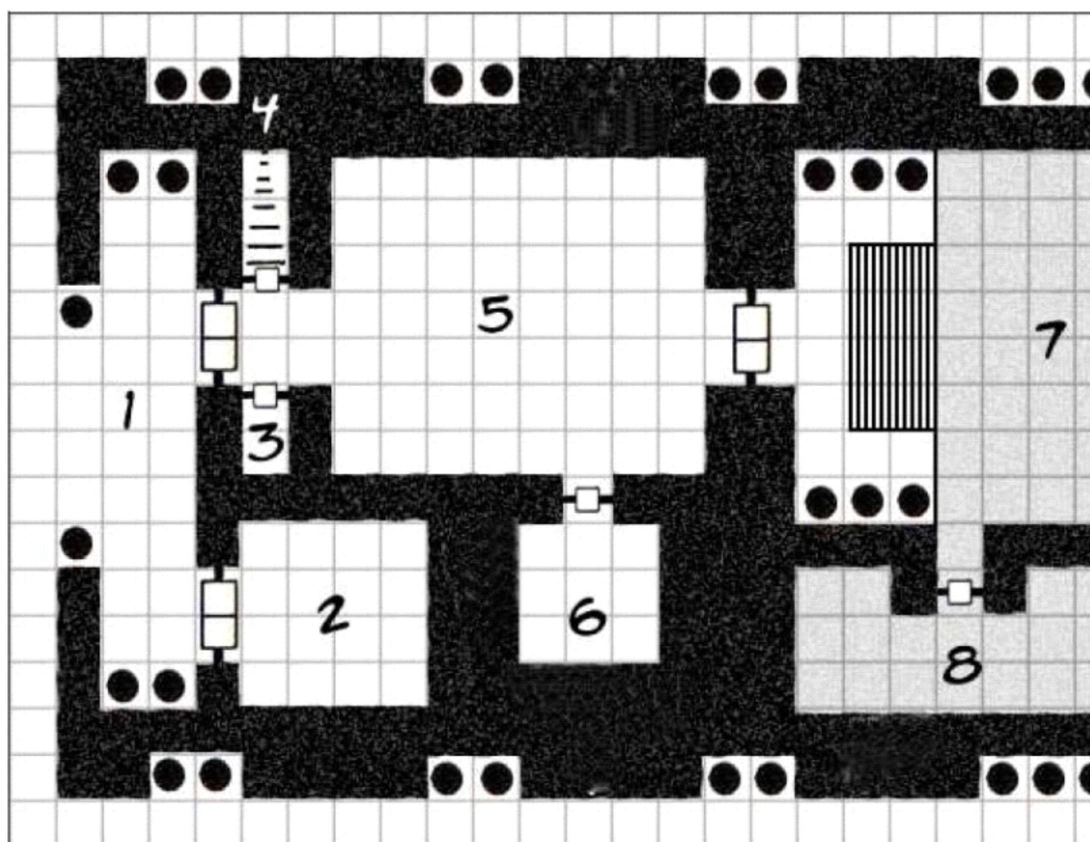
Таким образом, если группа включает четырех игроков первого уровня плюс Кира, им будет противостоять в общей сложности десять трагосов, пятнадцать дикарей и пять селенитов. Трагосы не имеют доспехов и щитов, вооружены мечами и копьями, все прочие – дубинами и каменными топорами. Все они совершенно ненормальные, поэтому сражаться будут до смерти, за исключением селенитов, которые могут сбежать, если их проигрыш станет очевиден.

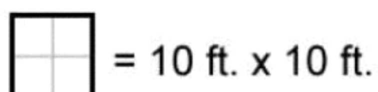
«Священник» калибан вооружен черным серпом и волшебным посохом Тирс.

Заброшенный храм

Как только авантюристы окажутся возле храма, все будет зависеть от времени прибытия. В дневное время большинство сектантов находятся в общей зале (см. на карте) – либо спят, либо мертвецки пьяны (от -4 на обнаружение).

К ночи они приходят «в форму», начинают орать песни, проводить «обряды» о степени пристойности которых лучше умолчать и отдать целиком на волю воображения игроков. В полночь к ним присоединяется «священник», после чего центр тяжести вечеринки смещается в Ритуальном зале (см. карту), после чего кошмар продолжается до утра, когда большая часть присутствующих от плясок и галлюциногенных грибов, просто вырубаются или засыпают.





Карта храма Черного Козла

1: вход

Его охраняют обычно 1d3 +1 трагоса (без доспехов и щитов).

2: Кладовая

Здесь сектанты хранят пищу — в том числе частично разделанные туши своих же сотоварищей, и, возможно – одно-двух неосторожных искателей приключений.

3: Хранилище грибов

Эта комната заполнена кучами сухих галлюциногенных грибов. Любой, кто настолько глуп, чтобы съесть их, должен сделать проверку на выносливость против 15 для каждой горсти. В случае провала его «накроет» и он плотно войдет в «состояние измененного сознания» на 3 часа (-2 к ближнему бою, инициативе и дистанционному бою) и вряд ли особо поможет товарищам в бою. Эффекты грибов накопительные, а вот на сектантов, штрафы от употребления этой гадости уже не действуют – привычка, черт подери.

4: Лестница

Эта лестница раньше вела в подвал храма, но сейчас вход туда завален камнями не так давно обрушившегося перекрытия. Не меньше 3-х подвигов силы понадобится, чтобы расчистить путь. Что ждет игроков там – остается на совести ведущего, но скорее всего, это будет обширная камера, заваленная останками десятков (сотен?) жертв культистов. Тошнотворный запах, в этом случае, должен весьма ощутимо чувствоваться и на лестнице. Если кто-то попытается спустится вниз, он должен сделать проверку на выносливость (против 10) и в случае провала, инстинктивно отшатнуться и вернуться назад.

5: Общий зал

Здесь члены культа черного козла спять, едят и проводят большую часть времени не занятого церемониями. В зависимости от времени суток, может быть совершенно пустой, наполненной спящими сектантами или примерно половиной их, плюс женщинами одичавших племен.

6: Тюрьма

Здесь сектанты держат своих пленников перед тем как использовать

их в ритуалах. Тяжелая дверь накрепко заперта и всегда охраняется 2-я трагосами вооруженных копьями. Сейчас в камере находится актеон по имени Кернос, единственный выживший из всего племени. Он в очень плохом состоянии (всего 5 хитов) из-за различных травм. Если его освободить и дать оружие, он с удовольствием присоединится к нашим героям (особенно учитывая, что актеоны поклоняются Артемиде, а в группе присутствует Кира, способная исцелить его раны).

7: Ритуальный зал

Место где адепты секты Черного Козла проводят свои грязные церемонии по ночам. Метка на карте отмечает место где находится статуя размером с человека, в прошлом принадлежащая Артемиде, а сейчас, разбитая и изуродованная, служит воплощением отвратительного темного духа: вместо головы, плечи статуи венчает череп козла. Тело статуи покрыто засохшей кровью и другой гадостью, происхождение которой лучше оставить воображению читателя.

Это кощунство вызовет праведный гнев любого преданного слуги (а тем более священника) Артемиды, и такие персонажи немедленно получат премию +2 к ближнему бою, когда схватятся с сектантами. Премия будет «работать» до конца приключения, но относится только к тем персонажам, кто выбрал своим божеством-покровителем Артемиду.

8: Логово калибана

Здесь жрец культа Черного Козла проводит дневное время. Дверь сюда весьма крепка (чтобы выбить её необходим подвиг силы, или число ударов, эквивалентное 10 пунктам наносимых повреждений топором, булавой или другим подобным оружием) и всегда заперта (калибан не доверяет своей «пастве», а особенно селенитам).

В отличие от остальной части храма, жилье калибана выглядит весьма ухоженным и неплохо обставленным. В комнате нет ничего представляющего реальный интерес… кроме скрытой двери ведущей

в сокровищницу. Найти дверь можно только тщательно обыскав помещение и сделав проверку на обнаружение против 15. Дверь защищена ловушкой (обнаружение 17, опасность 15) выстреливающей отравленные стрелы (смерть в течение 1d6 боевых раундов).

9: Сокровищница

Здесь находятся все сокровища, которые жадный калибан скопил за прошедшие годы. Добыча включает: серебряные, золотые и бронзовые монеты в количестве, когда на каждого члена группы (+ Киру), приходится по 200 серебряных монет. Также здесь можно найти:

- 3 амфоры с вином Диониса
- 3 бутылки с Зельем исцеления (3 порции в каждой бутыли)
- 1 Пузырек с Зельем быстроты (3 порции)
- 1 Эгида (щит)
- 1 Меч Ареса
- 1 комплект из Лука и Колчана Артемиды
- 1 Арфа поэтического понимания
- 1 Пастушья флейта

Священник калибан



Калибан — лидер культа Черного Козла

Калибан имеет обычные для его расы характеристики, но его мистичность выше на +1, отражая особую связь с некими таинственными силами. Калибан также имеет три волшебных предмета: Амулет защиты и Кольцо Удачи (оба в прошлом принадлежали каким-то искателям приключений, съеденных несколько лет назад), а также Тирс боли (см. ниже).

- Размер: Средний
- Степень агрессии: Агрессивный
- Хитрость : Умный
- Внимательность: Сверхъестественная
- Движение: 80футов
- Инициатива: 19
- Ближний бой : +3
- Повреждения: 1d6 (черный серп)
- Коэффициент защиты: 18 *
- Хитов: 12
- Обнаружение / Уклонение: +6 / +12 *
- Сопротивление магии : +6 *
- Специальные Способности : Захват (Сила = 16) , Быстрота молнии, Скрытность (18) , Сверхъестественная выносливость, Сверх проворство.
- Награды: Слава 75 *, Мудрость 10.

** учитывая премии волшебных предметов.*

Тирс боли

Этот волшебный посох (Вес 2), наиболее ценное из того, что есть у калибана. В нем заключена странная сила, позволяющая вызывать мучительную боль (но не физические повреждения) любой цели (одной) в пределах 20 футов от владельца посоха, простым наведением на неё. Цель должна пройти проверку на сопротивление магии против 15, или корчиться в беспомощной агонии боли на весь текущий боевой раунд. Персонажи, подвергнувшиеся такому нападению подчиняются тем же правилам, что сбитые с ног (-4 к ЭКЗ

в ближнем бою, и. т.п.).

Опции и Осложнения

Если ведущий пожелает усложнить искателям приключений жизнь (а сокровища Калибана, при условии, что их найдут, будут очень ценным призом), можно применить для этого приключения следующие изменения:

Калибан Волшебник

Черный Козел предоставил своему священнику полный доступ к заклинаниям царства Колдовства. В этом случае Тирс калибина преобразуется в Посох власти или Посох подчинения, также ему будут служить несколько порабощенных с помощью психо-дара существ – несколько актеонов и дриада, или, возможно, какой-то более опасный монстр, например Лунная паутина,Деревянный титан или Козлорогий ужас.

Темный шабаш

Искатели приключений выбрали худший момент в истории для набега на храм. Именно сейчас там проходит Темный шабаш – великий праздник сектантов, на который съехались многие из представителей культа других регионов. Вновь прибывшие «паломники» включают калибанов, трагосов, селенитов, а также (возможно) людей, в том числе влиятельного представителя окрестной аристократии.

Хаос расползается…

Руководствуясь темными видениями своего темного патрона, калибан проводит ужасный обряд по призыву в наш мир ужасную тварь – Ползучее искажение.